LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - APRILE 2010

50

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

HALO REACH

CLICCA QUI

IN QUESTO NUMERO



GOD OF WAR III



FRAGILE DREAMS



JUST CAUSE 2



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

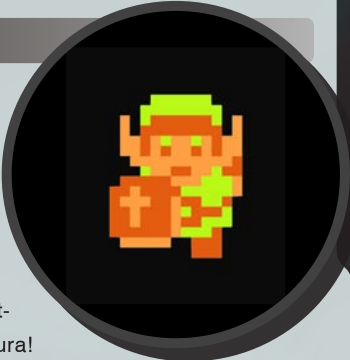
HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*



#EDITORIALE



GAME festeggia il suo primo, grande traguardo: abbiamo raggiunto finalmente il cinquantesimo numero. Cinque anni di pubblicazione, costellati di recensioni, anteprime, speciali, notizie, reportage, iniziative... E ci attendono ancora nuove sfide per riuscire a essere sempre dalla parte dei lettori, senza dimenticare il motivo che ci spinge a lavorare con impegno e dedizione: il divertimento. Nel frattempo non resta che augurarvi, come al solito, una buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS











ACTIVISION LICENZIA I LEADER DEL TEAM E ARRIVA A SORPRESA ELECTRONIC ARTS!

INFINITY WARD E' SCOMPARSA?

Surreale: è così che il blog Statunitense Kotaku ha definito la vicenda che sta vivendo la **Infinity Ward**. Un informatore anonimo ha riferito che all'interno della casa di sviluppo in mano al publisher **Activision**, sta avvenendo una vera e propria rivoluzione: nei giorni scorsi sono stati licenziati i leader del team **West** e **Zampella**, che sotto la protezione di **EA Parteners**, hanno dato vita ad una casa sviluppatrice **Respawn Entertainment**. La quale gli avrebbe promesso compensi bonus per il successo di **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Un fulmine a ciel sereno: che cosa succederà adesso?



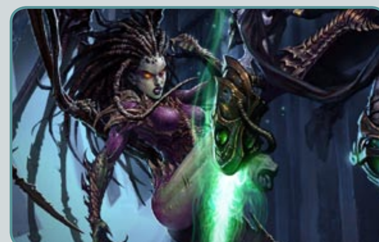





BLIZZARD ANNUNCIA UN COFANETTO RICCO DI BONUS PER L'ATTESO TITOLO FANTASCIENTIFICO!

STARCRAFT II: L'EDIZIONE SPECIALE!

Blizzard Entertainment ha annunciato che il suo prossimo **StarCraft II: Wings of Liberty**, beneficerà di un'edizione da collezione. Il cofanetto speciale, includerà **Wings of Liberty**, un libro di 176 pagine con le illustrazioni del gioco, e una chiavetta USB da 2GB a forma di piastrina di riconoscimento militare di **Jim Raynor**, contenente il gioco originale **StarCraft** e la sua espansione **Brood War**. Sarà presente inoltre un DVD "dietro le quinte", con più di un'ora di materiale: interviste con gli sviluppatori, filmati commentati dal regista, e altro ancora. Insomma, si annuncia una trepidante attesa!







WORLD MAP E AIRSHIP SARANNO PRESENTI NEL NUOVO FFXII!

VERSUS: SI TORNA A VOLARE!

In un'intervista comparsa su un sito partner di Square-Enix, Tetsuya Nomura rilascia importanti informazioni sul futuro **Final Fantasy Versus XIII**, prossimo titolo della serie **Final Fantasy**, esclusiva **PlayStation 3**: malgrado quanto si era vociferato, è stato confermato di fatto il ritorno della world map e dell'airship, tipici elementi della serie, annullando così l'ipotesi che il mondo possa essere lineare come in **Final Fantasy XIII**.





ANNUNCIATA LA PUBBLICAZIONE DEL POPOLARE J-RPG!

TRINITY UNIVERSE IN EUROPA!

Poco meno di un mese fa si era parlato di un possibile approdo di **Trinity Universe**,



J-RPG sino ad ora uscito solo in Giappone ed esclusiva **PlayStation 3**, in America; ebbene, adesso è arriva ta la conferma: **NIS America** ha annunciato che porterà il titolo anche negli States e, udite udite, in Europa! Ottima notizia, accompagnata anche dalla data d'uscita, fissata al prossimo 25 Giugno. Insomma, se amate i giochi di ruolo orientali, finalmente potrete rifarvi!



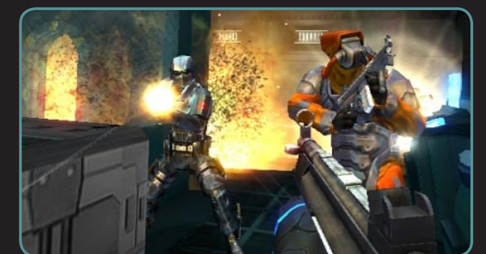


SVELATE LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DEL NUOVO FPS!

TANGO DOWN: I PRIMI DETTAGLI

Ignition Entertainment ha rivelato oggi nuovi dettagli in merito alla storia, alle armi e ai settaggi dell'atteso **FPS** multiplayer targato **Zombie Studios**, **Blacklight: Tango Down**. Il gioco sarà uno sparatutto **3D** in prima persona ambientato in un futuro imminente che offre una azione di combattimento militare, a capo di un team di soldati altamente specializzati. Ognuno sarà dotato di caratteristiche specifiche, per variare l'esperienza di gioco: prepariamoci a fare fuoco!

FLASH NEWS



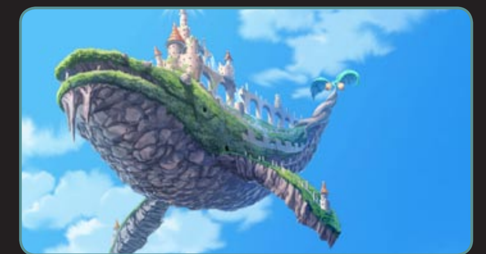
CONDUIT RADDOPPIA!

SEGA ha annunciato lo sviluppo di Conduit 2, sequel dello sparatutto per **Nintendo Wii**, con tanto di modalità multiplayer per 4 giocatori!



ALAN WAKE E' PUNTUALE!

Microsoft ha annunciato che l'attesissimo Alan Wake anticiperà la sua data d'uscita di una settimana, precisamente al 14 maggio.



UNA FABBRICA DI RUNE!

Cidiverte e Rising Star Games hanno annunciato l'uscita di **Rune Factory Frontier** per **Wii**: dal primo aprile è disponibile nei negozi!



TRAINING PER MOSTRI!

Activision ha annunciato lo sviluppo del nuovo Bakugan Battle Trainer. E' destinato al **Nintendo DS** e agli allenatori... di mostri!

PIATTAFORMA: WII / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: PLATFORM / GIOCATORI: 1 / USCITA: 06 2010



SUPER MARIO GALAXY 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giuseppe Cossalter

Yes, *"it's a-me, Mario!"*. **Ancora una volta è lui il protagonista, l'idolo delle folle. Ma non sarà solo.** Ad accompagnarlo in questo atteso **Super Mario Galaxy 2**, disponibile a partire dal prossimo 11 giugno, troveremo il fedele amico **Yoshi**, che in alcune parti del gioco si farà cavalcare e si renderà indispensabile nello sviluppo della storia. L'obiettivo sarà lo stesso: viaggiare di galassia in galassia in cerca di stelle, fronteggiando nemici vecchi e nuovi (come i **Mario Ombra**). Più del 90% dei contenuti sembrano originali: ci sono nuovi mondi, nuovi stage e nuove sfide che riusciranno letteralmente a tenere il giocatore incollato allo schermo... il tutto a 60 **fps**! I potenziamenti si riveleranno l'unico modo per far uscire **Mario** da situazioni che lui stesso, da solo, non sarebbe stato in grado di affrontare: sarà possibile volare e addirittura correre anche sulle pareti... in verticale!













PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CODEMASTERS / GENERE: GUIDA / DATA DI USCITA: 09 - 2010









F1 2010

ANTEPRIMA completa

A cura di: Francesco Ursino

L'annuncio da parte di Codemasters di aver acquisito le licenze per produrre un titolo riguardante il mondiale della F1 ha suscitato l'entusiasmo di molti appassionati, ma al tempo stesso ha indotto altri a dubitare sulla qualità del progetto. Lo stile grafico riprende pesantemente quello già visto in **DIRT 2**, con una tavolozza grafica che spesso tende a saturare i colori più caldi ed una rappresentazione dal punto di vista aerodinamico delle vetture senza precedenti. Desta particolare impressione inoltre la rappresentazione del meteo e soprattutto della pioggia, che scroscia in modo assolutamente realistico su telai ed asfalto. La sensazione, comunque, è che il titolo vada ad inserirsi a metà strada tra l'arcade e la simulazione, con l'obiettivo di ottenere un modello adatto a tutti.





PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CITY INTERACTIVE / GENERE: STEALTH / DATA DI USCITA: TBA









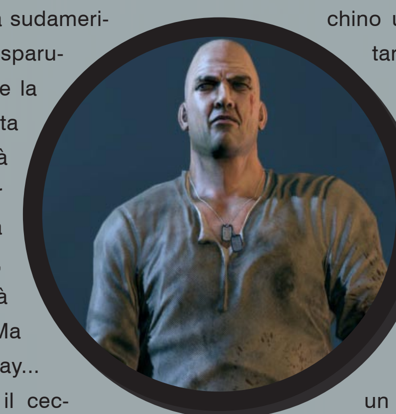


SNIPER: GHOST WARRIOR

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

DSniper: Ghost Warrior ci porterà entro l'ennesima dittatura sudamericana instauratasi sulla fantasiosa isola Truena, dove uno sparuto gruppo di ribelli cerca, con scarsi risultati, di sovvertire la morsa oppressiva. Tutta la storia si dipanerà entro 16 missioni per la durata complessiva di 11 ore di gameplay, quindi una longevità più che discreta. Ma parliamo del gameplay... ovviamente essendo il cecchino un guerriero stealth, per evitare fasi stagnanti e noiose, vi saranno all'interno delle missioni sessioni da puro FPS, affrontabili con mitra, granate e coltelli da lancio. Oltre all'immancabile reticolo di mira rosso, sarà presente il vostro battito cardiaco e la velocità e la direzione del vento... un titolo da tenere d'occhio!



REVIEWS SVILUPPO: 4AGAMES / PUBLISHER: THQ / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1

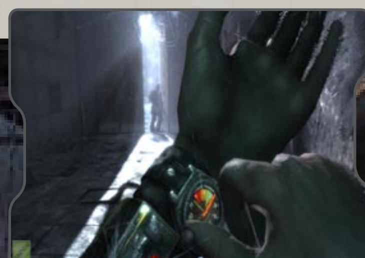
METRO 2033

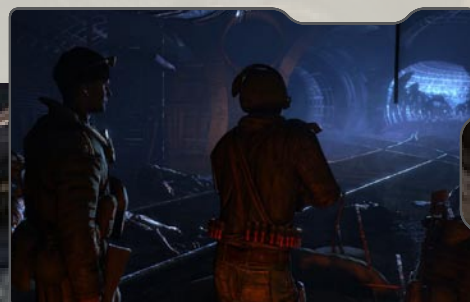
UN FPS DAL ROMANZO DI GLUKHOVSKY...


RECENSIONE completa A cura di: **Angelo ‘Angelo89’ Bruno**

Metro 2033 è un nuovo survival FPS che entra a far parte della vastosissima gamma di sparatutto di cui gode il mondo dei videogiochi. In questo caso però, il gioco non è nient’altro che la trasposizione videoludica dell’omonimo romanzo di **Dmitry Glukhovsky**, di cui il nuovo team di sviluppo **4A Games** con l’appoggio di **THQ** si è fatto carico, ed in maniera assolutamente impeccabile. **Metro 2033** racconta le vicende narrate in una Russia post-apocalittica sconvolta da una serie di mutazioni genetiche che hanno minato sia la natura che gli abitanti della regione. Il motore di gioco di cui gli stessi sviluppatori sono proprietari, rende davvero magistrale la resa visiva su **PC**, tant’è che ai possessori di desktop performanti in grado di visualizzare tutti i dettagli al pieno della potenza. **Metro 2033** entra di diritto nella classifica dei giochi migliori da Gennaio 2010 ad oggi e merita ampiamente una prova da tutti... e non solo per gli amanti del genere!












DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	90	+ Motore di gioco originale! + Gli ambienti sono spettacolari!
Giocabilità	90	+ Gameplay solido... + ...e le idee originali funzionano!
Sonoro	85	+ Effetti e colonna sonora ottimi! + Doppiaggio di alto livello!
Longevità	80	+ Il gioco non è breve... + ...e la trama è sempre solida!

GLOBALE **83**

SITO WEB

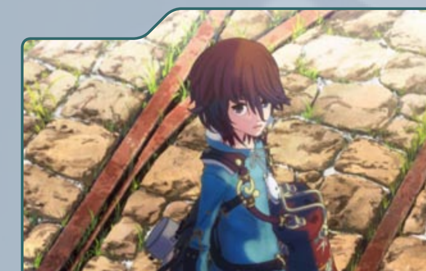
REVIEWS SVILUPPO: TRI-CRESCENDO / PUBLISHER: RISING STAR / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

FRAGILE DREAMS

UN MONDO SENZA UOMINI PER UN NUOVO RPG!


RECENSIONE completa A cura di: **Gianmarco ‘giamma131’ Panza**

Dopo una lunghissima attesa rispetto all’uscita in giappone, possiamo finalmente mettere le mani sulla nuova fatica di Tri-Crescendo, Fragile Dreams, sviluppato in esclusiva per **Nintendo Wii**, con l’unica pecca di non poter godere di una versione italiana del gioco. Il protagonista di questa storia è Seto, un giovane ragazzo che, nell’estate del suo quindicesimo anno in balia di un mondo sconvolto da un disastro naturale (che avrebbe estinto la razza umana...), si troverà orfano del suo unico affetto rimasto in vita e al quale era chiaramente rimasto molto legato... suo nonno. Così il nostro protagonista si troverà completamente solo, munito esclusivamente di una torcia e di un legnetto per difendersi, e con un unico obiettivo: trovare una fantomatica torre che, a detta del suo amato progenitore, dovrebbe essere abitata da altri esseri umani. Grazie alla torcia, che potremo muovere a piacimento grazie al **Wiimote**, saremo in grado non solo di individuare oggetti chiave o curativi, ma anche di rendere visibili i fantasmi, presenze che rappresentano i sentimenti degli uomini e che assumono diverse sembianze e che ci tormenteranno per tutta la nostra avventura. **Fragile Dreams** resta comunque un prodotto valido soprattutto se consideriamo l’ottima trama, il coinvolgente comparto audio e le carismatiche ambientazioni ricreate.






IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	70	+ Carine le ambientazioni... - ...ma i nemici sono migliorabili!
Giocabilità	72	+ L’esplorazione è discreta... - Combattimenti pessimi
Sonoro	80	+ Buono nel complesso! - Doppiaggio italiano assente!
Longevità	72	- Coinvolge ma non è lunghissimo - Niente online!

GLOBALE **73**

SITO WEB

GOD OF WAR III

CIÒ CHE CONTA È SOLTANTO LA VENDETTA


RECENSIONE completa

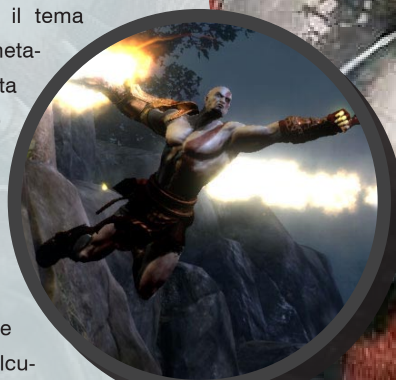
A cura di: **Nicolò 'thenikname' Sartore**

Vi voglio tranquillizzare subito: God of war III è un maledetto capolavoro. Non che non sia privo di difetti, ma la sua capacità di divertire è veramente eccezionale e riesce soprattutto nel suo obiettivo principale: non deludere i fan e le loro aspettative. Ma procediamo con ordine: di cosa parla questo nuovo capitolo? La storia inizia pochi secondi dopo la fine del secondo episodio, con il nostro bravo spartano **Kratos**, decisamente arrabbiato, in sella al titano **Gaia**, accompagnata da tutti i suoi giganteschi compagni, intento a scalare il monte **Olimpo**. Il suo bersaglio è **Zeus**, il suo scopo la vendetta e la sua forza la rabbia.



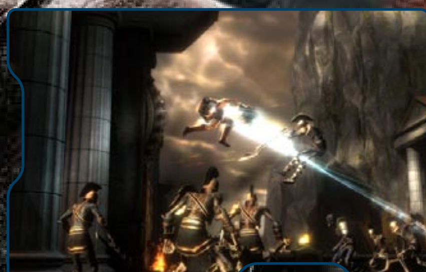


Per quanto la storia di **God of War III** non presenti grandi colpi di scena o introspezioni sui personaggi, la trama è ottimamente raccontata e riesce sempre a mantenere intatto il senso di epicità e l'attenzione del giocatore. Non ho intenzione di anticiparvi nulla, ma posso assicuravi che la furia, la rabbia, la determinazione con la quale **Kratos** insegue il suo obiettivo quasi ricorda alcuni personaggi delle tragedie greche nonché il tema stesso del **Titanismo**, metafora della lotta disperata degli uomini nel tentativo di superare i propri limiti.

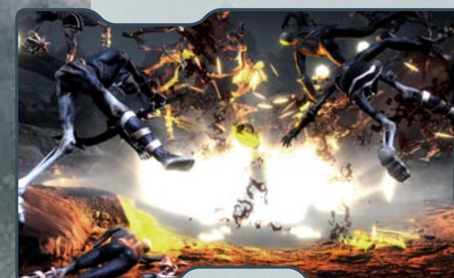


La grafica migliorata ha portato, tra l'altro, a rappresentare tutte le varie cut-scene con il motore grafico del gioco invece che con dei filmati in Computer Grafica come accadeva nei primi episodi. Tecnicamente è stupefacente. Non tanto per la mole poligonale (eccelsa per il protagonista e comprimari, un po' più debole per alcuni nemici minori) quanto per la spettacolarizzazione dell'azione e la scala di ciò che avviene su schermo.





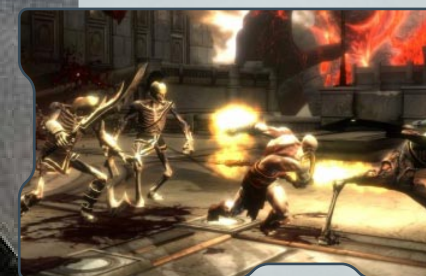


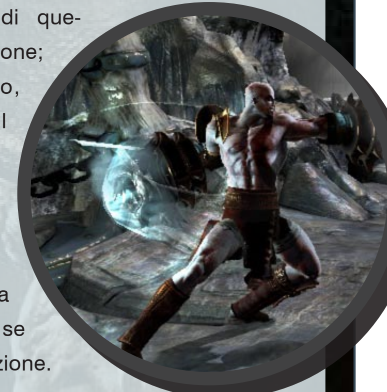


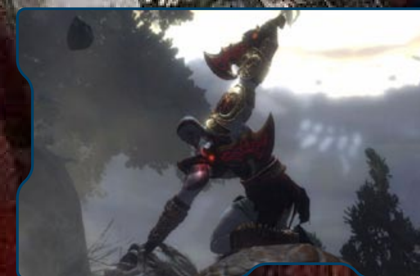
Menzione di onore va poi agli effetti particellari, davvero ottimi, e, soprattutto, all'effetto di illuminazione dinamico. Il motore di gioco gestisce la luce e le conseguenti ombre in modo perfetto; è un piacere osservare come le vostre lame infuocate illumino in modo realistico le buie caverne del monte **Olimpo** o come la **Testa di Elio** vi illumini la via. Un massiccio uso, poi, dell'effetto **Blur** copre in modo piacevole le eventuali magagne del motore di gioco.

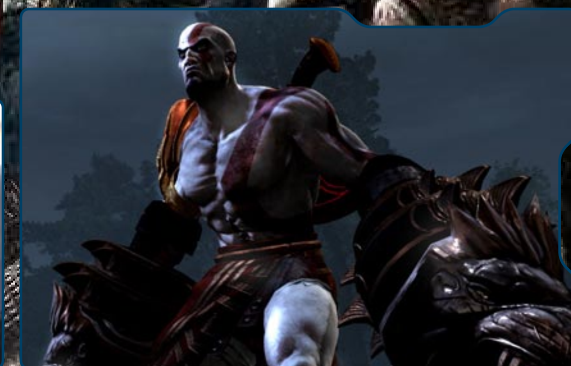


Il gameplay è probabilmente la parte più difficile di questa recensione. Il problema è che tutte le armi saranno troppo simili alle vostre lame del caos e che non sono sufficienti per rendere il gameplay fresco rispetto ai vecchi giochi della saga. Ma a parte questo, **God of War III** risulta uno dei pochi veri capolavori di questa generazione; adrenalinico, spettacolare, violento e veramente divertente. Il capitolo finale delle avventure di **Kratos** riesce a mantenere tutte le aspettative dei fan, intrattenendo a dovere con uno dei migliori gameplay di sempre e una grafica portentosa per quella decina di ore necessarie a completarla. Una vera **Killer Application** nonché uno dei migliori, se non il migliore, action game di questa generazione.











IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Commenti
Grafica	96	+ Impressionante! - Ci sono piccoli difetti...
Giocabilità	93	+ Gameplay quasi perfetto... - ...ma troppo abusato!
Sonoro	82	+ OST e doppiaggio niente male! - In italiano perde parecchio...
Longevità	88	+ Nella media... + ...ma c'è il fattore di rigioco!

GLOBALE 94

SITO WEB

JUST CAUSE 2

SE 007 INCONTRA IL FREE ROAMING DI GTA...



A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**



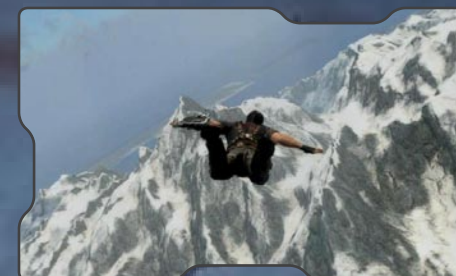


Just Cause 2 ci rimette nei panni dell'agente segreto Rico Rodriguez alle prese con una missione nella nuova e fittizia isola di **Panau** con i suoi bellissimi e vasti paesaggi. La nuova missione di **Rico** alias **Scorpio** sarà quella di rintracciare un suo vecchio contatto dell'agenzia **Tom Sheldon** accusato di essere complice del nuovo governo dittatoriale instauratosi a **Panau** ed il nostro compito sarà quello di scovarlo ed eliminarlo. Durante il proseguimento della nostra avventura ci ritroveremo a lavorare con tre fazioni differenti: conosceremo i **Reaper**, guerriglieri comunisti con il compito di conquistare l'isola intera; i **Roach**, un gruppo notevolmente organizzato di ricchi mafiosi locali; ed infine gli **Ular**, pazzi ambientalisti che vogliono difendere quello che è il paradiso naturale di **Panau** con la violenza. La trama inizialmente verrà spiegata attraverso filmati che sfruttano il motore grafico del gioco e sembra approdare nella mediocrità... in ogni caso avanzando nell'avventura svolterà in positivo diventando sempre più interessante ed immergendo il giocatore all'interno delle guerriglie e dei governi corrotti presenti a **Panau**. Gli sviluppatori si sono posti come obiettivo principale il divertimento dei giocatori che, alle prese con un'estrema libertà di gioco troveranno sicuramente pane per i loro denti. La spettacolarità del gioco risiede nel gameplay cinematografico che ci propone. Il nostro caro **Scorpio** potrà compiere acrobazie che nemmeno nei più recenti film di azione americani avremmo mai immaginato: lanciarsi da altezze improponibili, compiere acrobazie con le moto, aggrapparsi a jet e rubarli in volo per poi paracadutarsi in avamposti nemici. **Just Cause 2** è un titolo che sorpassa tutte le aspettative e migliora in tutto e per tutto il mediocre primo prodotto della serie. E' consigliato fortemente a chi cerca una nuova avventura free roaming!























DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	80	+ Ambientazione ben riuscita! + Accattivante nel complesso!
Giocabilità	85	+ Azione variegata e spettacolare! + Il punto di forza del gioco!
Sonoro	70	- Colonna sonora anonima... - Doppiaggio italiano discutibile!
Longevità	80	+ La storia riesce ad appassionare - Durata nella media del genere...

GLOBALE

80

SITO WEB

SVILUPPO: FROM SOFTWARE / PUBLISHER: ATLUS / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

DEMON'S SOULS

LE FORZE DEL MALE DISTRUGGONO LA TERRA!

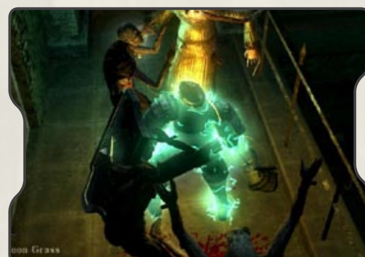


RECENSIONE completa

A cura di: **Alessandro 'Azmodan86' Massi**

Un titolo che fa da premessa alla storia di questo nuovo e interessantissimo gioco targato From Software, Demon's Soul, software house gia famosa per la serie **Armored Core** e **Tenchu**. La storia di questo incredibile action-rpg prende vita in un reame ormai in rovina, corrotto dal risveglio del signore dei Demoni che, preso dalla voglia di vendetta verso coloro che lo hanno imprigionato, semina morte e distruzione tra gli uomini, trasformandoli a loro volta, in schivi demoniaci. Non solo, ogni volta che un demone uccide, esso acquisisce molto più potere risucchiando le anime dei nemici sconfitti. Si narra che un demone con abbastanza anime possa scatenare poteri mai visti.



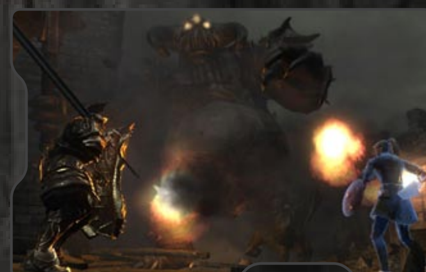


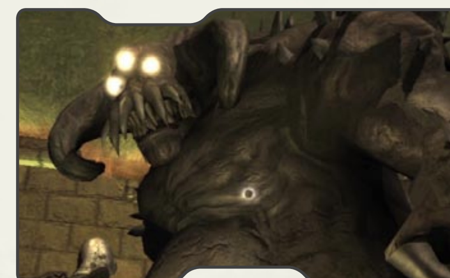


In Demon's Souls potremo scegliere tra le varie classi presenti in tutti i classici giochi di ruolo, guerriero, mago, ladro ecc... passando per classi del tutto nuove create appositamente per il gioco, vedi il Cavaliere. Ogni categoria ha le proprie statistiche e abilita, anche se agli inizi, almeno che non decidiate per una classe che fa uso di magia, le abilita principali sia che siate guerriero barbaro o templare, saranno sempre l'affondo, la scudata e il colpo di spada normale. Se invece opterete per una classe in stile mago, allora vi ritroverete con un incantesimo iniziale che sarà molto utile specie negli scontri con i primi boss. La cosa interessante del gameplay di Demon's Souls è proprio il modo di usare tali abilità e la modalità con cui si gestiscono gli scontri. Infatti, saremo sempre noi a gestire ogni singolo scontro con i nemici, utilizzando un tasto per la parata e uno per colpire, mentre con la pressione di un altro pulsante andremo ad effettuare le schivate.





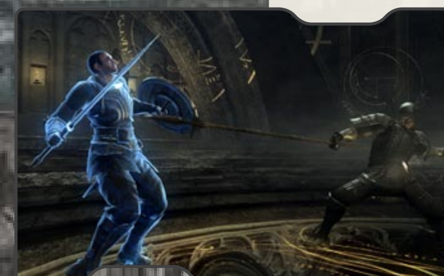




Come tutti i giochi, anche Demon's Souls non è esente da difetti, anzi. Per iniziare, il titolo non era previsto per uscire in Europa, considerato ancora oggi, il terzo mondo del mercato videoludico. Questo purtroppo fa si che il prodotto sia totalmente in inglese per i fortunati che sono riusciti ad avere una copia USA o Giapponese. Ma questo è nulla in confronto alla difficoltà estrema del gioco. Anche il mostro più piccolo e scarso può metterci alle strette, il combattimento resta impegnativo in ogni momento del gioco, causando a volte, un senso di ipertensione, dovuto alla massima concentrazione necessaria per giocare. I Boss sono estremamente complicati da abbattere e con pochi colpi possono ucciderci, rispedendoci nel Nexus, e costringendo non solo il giocatore a ripercorre il livello da capo con tutti i mostri, ma anche a cercare di riprendere il corpo per recuperare l'esperienza che altrimenti andrebbe perduta



In conclusione il gioco si rivela veramente una killer-application, mostrando un comparto grafico e sonoro di tutto rispetto ed un gameplay spettacolare con un sistema di comandi realizzato in modo superbo. Le illuminazioni sono fantastiche e immergono il giocatore in un mondo dannatamente accattivante. Le ore necessarie per completarlo non sono













IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica	92	*Giocabilità*	93
+ Cura maniacale nei dettagli... + ...di personaggi e location!		+ Una trama apertissima... + ...con libertà di scelta unica!	
Sonoro	96	*Longevità*	85
+ Colonna sonora magnifica! + Ottimo doppiaggio!		+ Storia abbastanza lunga! + Da rigiocare più volte!	

GLOBALE **92**

SITO WEB

THE SCOURGE PROJECT

UN NUOVO TPS SI AFFACCIA NELL'UNIVERSO VIDEOLUDICO!



RECENSIONE completa A cura di: **Giuseppe 'Lanta' Cossalter**





Siamo nel 2036. La squadra Echo viene ingaggiata da parte di un movimento sovversivo chiamato **Tarn** in vista di uno scontro con la compagnia **Nogari**. Benvenuti nel mondo **The Scourge Project**. Già il nome del gioco (scourge significa "flagello") riesce a rendere l'idea di come possa essere il titolo. Si tratta di uno sparatutto cooperativo in terza persona sviluppato da **Tragnarion Studios** utilizzando l'**Unreal Engine 3**. E' impossibile non notare l'enorme somiglianza con **Gears of War**: la grafica è la stessa, le armi non sono troppo diverse. Nonostante qualche piccolo bug dovuto alla giovane età, il gioco mi ha veramente convinto e si è fatto subito apprezzare per le sue caratteristiche. Non brilla certo per originalità, ma sa regalare ore e ore di esaltanti frags. La **GUI** sembra essere molto orientata ai giocatori esperti che hanno già avuto esperienza con altri **FPS**







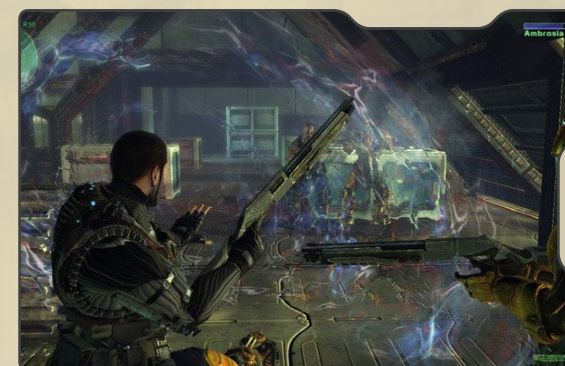




e l'impostazione dell'interfaccia utente è molto ben realizzata. Sebbene l'**HUD** rompa tutti gli schemi, riesce perfettamente nel suo ruolo informativo, anche grazie ai notevoli effetti speciali inseriti nel gameplay. La grafica è veramente superba e curata, difficilmente sarà possibile trovare titoli concorrenti all'altezza del confronto. Quello che mi ha lasciato un po' più perplesso è stato il sonoro, a tratti campionato male. Nel complesso, però, il posizionamento 3D dell'audio era buono. La connettività Internet sembra essere stabile e funzionante: un altro ottimo punto di forza del titolo. Ultima nota dolente è l'intelligenza artificiale degli avversari in modalità single player. Sembra che siano stati implementati meccanismi molto vecchi come tabelle di movimenti e macchine a stati finiti. Augurandosi che quei piccoli difetti che attualmente lo affliggono siano corretti successivamente tramite patch, non resta altro che fare un giretto su **Steam**!











DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	95	+ L'Unreal Engine si fa vedere! + Di grande impatto!
Giocabilità	92	+ Gameplay originale! + Davvero entusiasmante!
Sonoro	85	+ Nel complesso è buono... - ...ma a tratti è campionato male!
Longevità	80	- Cinque ore sono troppe poche! + ...ma c'è sempre il multiplayer!

GLOBALE 88

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Nintendo / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - 4

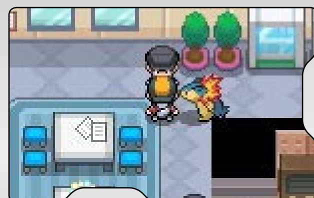
POKEMON HEART GOLD / SOUL SILVER



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.1**

"Nintendo DS, scelgo te!"

Dare un giudizio su questi due nuovi episodi risulta estremamente difficile. Se li consideriamo come un remake e valutarlo solo su quella scala di giudizio, i giochi risultano eccellenti e decisamente fedeli. Se vogliamo invece considerarli come due nuovi titoli di questo fortunato Franchise, il giudizio non può che calare vertiginosamente. Il gameplay ha veramente troppi anni sulle spalle e non bastano uno o due minigiochi per svecchiarlo. Ma se siete fan potete tranquillamente aggiungere dieci punti alla valutazione complessiva!





Publisher: Tale of Tales / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

THE PATH



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **9.0**

Per esteti... ed estetiste!



Avreste mai pensato che un gioco privo di obiettivi, nemici, enigmi e di qualunque potenziale ostacolo per il giocatore sarebbe stato considerato il sandbox per eccellenza? **The Path** è un gioco unico, che fa apparire tradizionale anche **Heavy Rain**, e i cui spunti nelle tecniche visive e narrative potranno essere sviluppati al meglio in tempi non troppo remoti. Consigliato ad esteti e videogiocatori aperti.



Publisher: Capcom / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

ACE ATTORNEY: MILES EDGEWORTH



GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.7**

Per gli aspiranti magistrati!

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth è un titolo che non può mancare nella nostra collezione **DS**. Una grafica amichevole e divertente e una storia interessante ci regaleranno parecchie ore di divertimento. I vecchi appassionati della serie potranno rimanere delusi dall'assenza del tribunale e dalle novità investigative, ma i nuovi fan avranno di che affezionarsi al procuratore, abbastanza da prendere anche i precedenti titoli. Sicuramente un must have per ogni fiero possessore di **Nintendo DS**!





GIOCHI FLASH



Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

I DON'T EVEN GAME - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

PER FESTEGGIARE IL CINQUANTESIMO NUMERO, UN NUOVO CONTEST PER VINCERE FAVOLOSI GIOCHI!

CONCORSO GAME: 50... E VINCI!



CONCORSO Clicca qui!

GAME festeggia il 50° numero! Per l'occasione abbiamo indetto un contest aperto a tutti i lettori! Partecipare è semplicissimo: è sufficiente inviare una mail all'indirizzo **redazione@gameplayer.it** con le risposte alle domande riportate di seguito, entro e non oltre il 10 maggio 2010. I primi tre che risponderanno correttamente riceveranno i seguenti premi: 1° classificato: **Final Fantasy XIII - Collectors Edition** (a scelta in versione **XBox 360** / **PS3**). 2° classificato: **Action Figure di Kratos** (**GoW**). 3° classificato: 1 anno di abbonamento al servizio **Live Gold di Microsoft**. DOMANDE: 1. In quale numero di **GAME** è presente **Oblivion** in copertina? 2. In quale numero di **GAME** è stato recensito il gioco **Fahrenheit**? 3. In quale numero di **GAME** è presente **Slimer** in copertina?





CONCORSO!



ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!



GTA.BLOGFREE.NET

Gta.blogfree.net è la pagina ufficiale dedicata al team The Lost Italian, un clan per giocatori e fan della **PlayStation 3**. Per accedere alle aree, sfidare il clan e molto altro, è sufficiente iscriversi al forum presente. Che state aspettando? E' tempo... di videogiocare!

MEGATECNOMONDO.ALTERVISTA.ORG

Megatecnomondo è un sito contenitore che presenta news dedicate al mondo dei computer e dei videogiochi in generale. Sono presenti anche notizie su software e aggiornamenti di applicativi. Una risorsa per chi cerca informazioni semplici e dirette!



BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

freegamesdownloadengine.org

Si tratta di un vero e proprio motore di ricerca per giochi online che utilizza la tecnologia di ricerca di Google, attraverso la quale indicizza sia i link al download che quelli alle risorse online. La soluzione ideale per chi vuole trovare in un click qualsiasi risorsa dedicata al mondo dell'entertainment. Semplice ed efficarce: da provare!



www.trovacartuccia.it

Trovacartuccia.it è un progetto finalizzato alla creazione di una bancadati contenente tutti i materiali di consumo di tutti i modelli di stampanti, fax e multifunzioni delle principali marche attualmente disponibili sul mercato. E' un servizio per tutti gli operatori del settore che quotidianamente hanno necessità di repire informazioni aggiornate.

www.aplusfreeware.com

Aplusfreeware.com, propone un nutrito archivio di recensioni di programmi freeware con link ai siti ufficiale ed alle pagine da dove effettuare il download dei software. Il sito, in inglese, è organizzato in categorie, che rappresentano le tipologie dei programmi. Il materiale fornito è esclusivamente per sistemi **Windows**.



i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it — DGMag il magazine digitale



VAIO SERIE E, NAVIGARE IN RETE... SENZA ATTENDERE L'AVVIO!

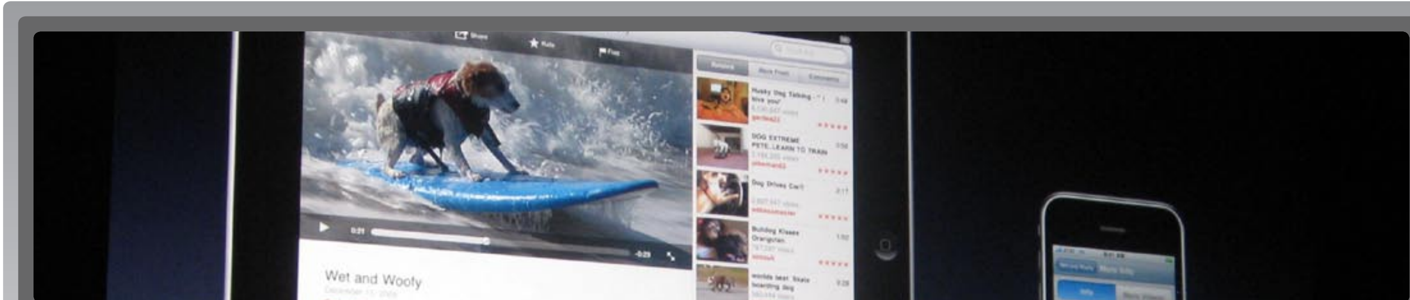
SONY presenta due nuovi modelli pensati per soddisfare tutte le esigenze multimediali...

La famiglia di notebook VAIO Serie E di Sony, si prepara ad accogliere due membri. Si tratta del nuovo modello da 14 pollici, accattivante e colorato, con schermo perfetto per navigare in rete, visitare blog o guardare ogni giorno la propria collezione di foto digitali e del modello da 17 pollici che grazie alla grafica potente e allo schermo extralarge rappresenta il non plus ultra dell'intrattenimento HD per tutta la famiglia.



Progettati all'insegna della semplicità d'utilizzo, tutti i nuovi modelli **VAIO Serie E** consentono di navigare online al semplice tocco del pulsante **Web**, senza dover attendere il boot completo del PC. Inoltre, per garantire la massima praticità, la funzione **Quick Web Access** propone ora una navigazione a scheda multipla e una "finestra separata" che permette la consultazione simultanea di due diverse pagine affiancate. Semplice, innovativo e funzionale!







IPAD, UN SUCCESSO DI VENDITE... MA CHE DIFETTI!

Emergono alcune prime lamentele da parte dei consumatori...

A meno di una settimana dal lancio ufficiale negli Usa dell'**iPad Apple** si iniziano a riscontrare i primi difetti. I consumatori, circa 300.000, cominciano infatti a manifestare qualche disagio nei confronti del lettore **Apple**. Il difetto di cui si parla di più è il Wi-Fi che non appare perfettamente stabile e il cui segnale arriva e sparisce nel giro di poco tempo e senza alcun motivo: in questo caso **Apple** consiglia di riavviare **iPaf**, di rivedere le impostazioni di connessione o di cambiare posizione. Altro problema è legato al surriscaldamento dell'**iPad** che quando supera i 35 gradi si spegne e sul monitor appare questo messaggio: "*l'iPad deve raffredarsi prima di poter essere usato di nuovo*". Quisquilie o reali difficoltà per gli utenti?

HALO REACH

L'INIZIO DELLA FINE HA INIZIO... DALL'INIZIO!

ANTEPRIMA completa

A cura di Riccardo **'RATM1995' Primavera**

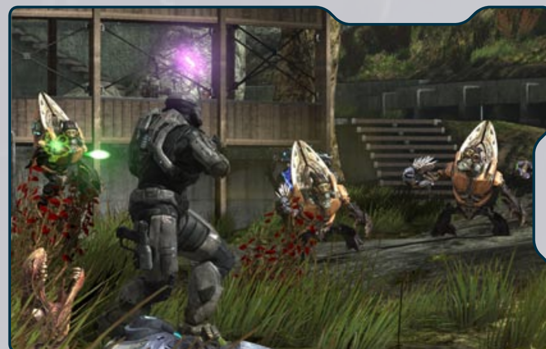




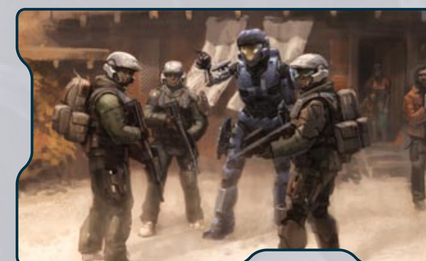


Sono trascorsi ormai più di otto anni da quel lontano 15 novembre 2001, quando l'allora poco conosciuto **Bungie Studios** pubblicò un titolo che avrebbe rivoluzionato per sempre il modo di vedere gli **FPS**, ovvero **Halo: Combat Evolved**. Un universo bellissimo e mastodontico, un comparto tecnico da urlo ed un gameplay strabiliante decretarono il successo di questo gioco, che conta sino ad oggi 3 capitoli, tutti grandissimi giochi. Con **Halo 3** la serie è approdata su **Xbox 360** e adesso, a 2 anni di distanza dall'ultimo capitolo, **Bungie** ha deciso di dare un degno finale alla sua saga. **Halo Reach** sarà in realtà un prequel, ambientato durante una delle più grandi disfatte umane mai avvenute nell'universo del gioco, ovvero la caduta del pianeta **Reach**. Ambientato all'incirca nello stesso periodo del primo **Halo**, **Reach** ci porterà ad impersonare un nuovo personaggio, dopo **Master Chief** e **The Rookie**. Questa volta controlleremo uno **Spartan III**, (una versione depotenziata dello **Spartan II**, **Master Chief**), membro del team **Noble**, squadra composta da altri 5 Spartan III come lui. Il battaglione è stanziato nel pianeta **Reach**, pianeta importantissimo per l'**U.N.S.C.** e per l'umanità intera. Esso funge da base per i vari **Spartan** ed è anche il luogo dove i nuovi soldati vengono addestrati. Quale posto migliore per i **Covenant**, quindi, per lanciare un massiccio attacco contrò l'umanità? L'esito della battaglia di **Reach** è noto nell'universo di **Halo**, e la storia del conflitto può essere letta sul romanzo omonimo, **La caduta di Reach**, quindi **Bungie** potrà concentrarsi sul modo in cui narrare la vicenda, senza dover badare troppo al finale. I soldati umani si confronteranno con i **Covenant** per la prima volta, completamente impreparati e svantaggiati a causa della avanzate tecnologie aliene. Fortunatamente non saranno presenti i **Brute**, visto che nella storyline "ufficiale" la loro comparsa avviene solo nel secondo episodio della serie. Saranno introdotte, poi, anche nuove armi, per entrambe le fazioni. Per giustificare la loro scomparsa dopo questa battaglia, **Bungie** ha semplicemente detto che a causa della violenza del conflitto, alcune armi non sopravviveranno, così come spariranno veicoli e si estingueranno persino intere razze **Covenant**. Ma la vera rivoluzione di questo nuovo **Halo** sarà che, a differenza dei precedenti episodi, il nostro **Spartan** non sarà mai solo, se non per brevissime sezioni. Saremo sempre supportati da almeno un membro del team, che ci offrirà copertura oppure ci supporterà negli scontri a fuoco più concitati. Ogni membro del team **Noble**, infatti, vanta delle caratteristiche peculiari: **Carter** è lo stratega del gruppo, **Jorge** si occupa delle armi pesanti, **Jun** è un ottimo cecchino e, infine, **Kat** ed **Emile** sono specializzate nelle missioni di infiltrazione.Una sola domanda: se Halo Reach sarà il capitolo conclusivo della saga, sapremo mai che fine ha fatto Master Chief? Lo rivedremo di nuovo? ■



















2005 SVILUPPO: THE CREATIVE ASSEMBLY / PUBLISHER: SEGA / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

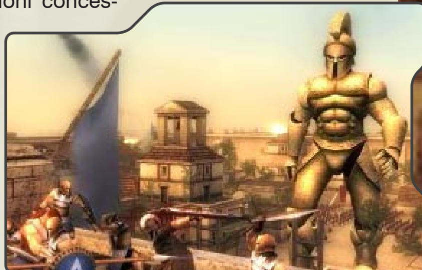
NELLA BATTAGLIA, SOLO UNO SCOPO: UCCIDERE!



RECENSIONE completa A cura di: **Filippo 'Fatum92' Barbuscia**

Creatori del più recente Viking: Battle for Asgard, i The Creative Assembly sfornarono nel 2005 un titolo dal forte potenziale, caratterizzato da un'atmosfera e da un'ambientazione unica. Si tratta di **Spartan: Total Warrior**, uno degli action game più esaltanti ed adrenalinici della passata generazione. Ma andiamo con ordine; innanzitutto è bene descrivere a grandi linee la trama del gioco che è completamente frutto della fantasia degli autori. Ci troviamo a **Sparta**: l'esercito romano, guidato dal generale **Crasso** assedia la città. **Re Leonida** (che non ha niente a che vedere con quello visto nel film 300) prepara i suoi uomini alla battaglia imminente. Le azioni concesse al giocatore sono davvero molto poche, tanto che volendo essere drastici l'unica cosa richiesta è uccidere: in sostanza il tutto si riduce a premere in continuazione il tasto di attacco, senza nessun ripensamento. Ma allora perchè il titolo appare così gradevole da giocare? La risposta è: immedesimazione. L'abilità con cui gli sviluppatori sono riusciti a rendere ogni battaglia unica è sensazionale. **Total Warrior** si dimostra un gioco piacevole da giocare, ma non in grado di garantire una longevità adeguata. Tuttavia se preso per quello che è e non pretendendo troppo, è in grado di regalare ancora oggi grandi soddisfazioni.















RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm



RECENSIONE SE IL REGNO DI CUORI DIVENTA 2D!



ALICE IN WONDERLAND DS

UN RITRATTO BUFFO E ORIGINALE DEL SOTTOMONDO!



RECENSIONE completa A cura di: **Orsoraro**

GLOBALE 7.0

Alice in Wonderland per DS è una sorta di spin-off, rispetto alle versioni PC e Wii, e si distacca sostanzialmente da queste, non solo per la struttura e le meccaniche di gioco che ne stanno alla base, ma soprattutto per uno stile grafico stravagante e completamente reinventato. Procediamo con ordine e diamo uno sguardo ai controlli del nostro personaggio. Anzi, dei nostri personaggi. Si, perché il titolo non ci metterà nei panni della sola **Alice**, anzi a voler essere precisi, **Alice** sarà per lo più guidata dalla **CPU** e si limiterà a seguire uno dei personaggi controllabili dall'utente: il **Bianconiglio**, il **Brucaliffo**, il **Cappellaio Matto** e lo **Stregatto**. Questi, oltre ad avanzare con le loro doti nell'area di gioco, avranno un ruolo fondamentale nel proteggere Alice da eventuali minacce. Ognuno di questi personaggi ha un incarico ben definito nell'avventura e ognuno ha poteri propri necessari per raggiungere piattaforme e luoghi altrimenti inaccessibili. Il vero punto di forza di **Alice in Wonderland** è il reparto grafico: nulla di più semplice e accattivante! Il sistema di gioco si presenta davvero ammirevole. Un prodotto che piacerà sicuramente ai più piccoli grazie a scenari e ambientazioni fiabesche.

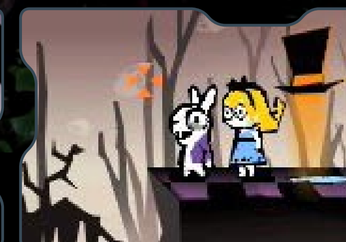












(500) GIORNI INSIEME

"RICORDATE: QUESTA NON E' UNA STORIA D'AMORE!"



RECENSIONE completa A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**



Questa non è una storia d'amore, miei baldi giovani. Non temiate l'assenza di effetti speciali. Perché, complice la primavera, il vostro affezionato ha voluto puntare i riflettori su questa pellicola deliziosa e dall'aroma squisitamente indie. Qualche tempo fa **Hollywood** sembrava capace di produrre piccole commedie intelligenti poi qualcosa deve essersi rotto. Forse anche da quelle parti hanno capito che il cinepanettone parodistico incassa di più. E quasi nessuno ha saputo produrre una commedia che facesse ridere, senza essere volgare mai. E soprattutto tremendamente ben raccontata. Poi invece arriva questo **500 Days of Summer** (che se ha un punto debole è proprio quello di un adattamento non esattamente vincente) a cambiare le carte in tavola e, in effetti, è come se all'improvviso sullo schermo d'argento fiorisca la primavera. A pensarci è **Marc Webb**, giovane cineasta di poche esperienze e di belle speranze (già al lavoro sul prossimo **SpiderMan**) che si cimenta con la *Storia D'Amore Che Tutti I (Bravi)Ragazzi Hanno Prima O Poi Avuto*. E malgrado la scontatezza del soggetto, vi





si dedica con energie del tutto fresche donando alla vicenda quel tocco **Brit** che non guasta affatto e creando personaggi tridimensionali (senza bisogno di occhiali) e assolutamente ben caratterizzati. **Tom** (**Joseph Gordon-Levitt**) è un ragazzo del **New Jersey**, perdutamente romantico che viene completamente stregato da **Summer** / **Sole** (**Zooey Deschanel**, leggiadra), la segretaria del suo capo, fondamentalmente non convinta dell'esistenza dell'amore romantico. Ora, alzi la mano chi non ha mai perso la testa per qualcuno che non lo ricambiava con la stessa identica intensità. I poeti si struggano pure, ma difficilmente ho visto questa storia raccontata meglio. Attraverso un meccanismo di salti temporali, la loro storia ci viene raccontata in tutta onestà. Una giovane coppia che litiga, sorride, corre all'Ikea. Un ragazzo che parla agli amici di quella ragazza meravigliosa che adora gli **Smiths**. Un ragazzo che spacca i piatti, convinto che non ci sarà un domani. Il meccanismo è perfetto, ben strutturato e con tempi meravigliosi. Si ride quando si deve, ci si commuove nel mezzo, ed alla fine un piccolo sorrisetto ci rimane stampato addosso. Naturalmente la storia sarebbe più macchinosa senza il fascino da bravo ragazzo di **Gordon-Levitt** e senza la deliziosa spontaneità della **Deschanel**. Ma il vero fascino della pellicola è riposto nell'uomo dietro la macchina da presa. I campi di tempo sono eccezionali, lo stile di ripresa, ben capace di mescolare campi lunghi e piani all'americana abbastanza classici spezzettano l'immagine. La modernità dello storytelling è efficace proprio perché **Webb** mescola bene citazioni, strizzate d'occhio a 40 anni di cultura pop. Un plauso merita la scelta della colonna sonora, composta quasi esclusivamente da musica pop d'autore, dagli **Smiths** agli **She and Him**, deliziosa e raffinata. Una pellicola leggera ma intensa. Assolutamente da non lasciarsi sfuggire. Per inguaribili romantici, ma anche no. Perché ricordatevi, prima di tutto questa non una storia d'amore! ■







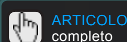




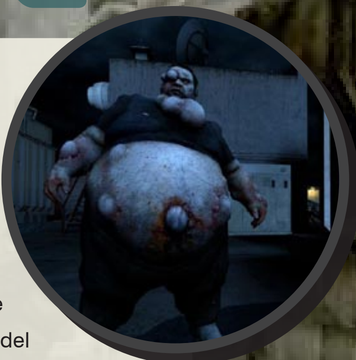



NEL MIRINO DEL PRESENTE!

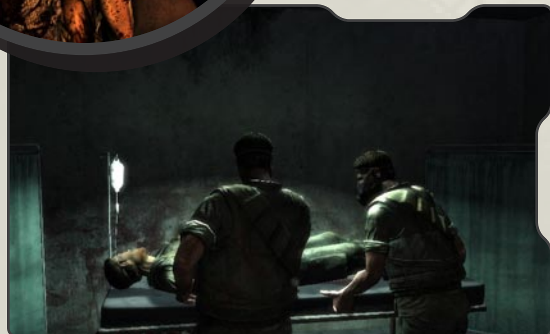
IL 2009: SI CHIUDE LA STORIA DEGLI FPS!

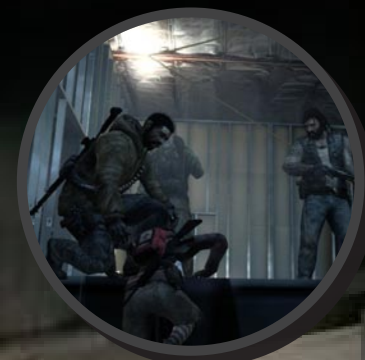
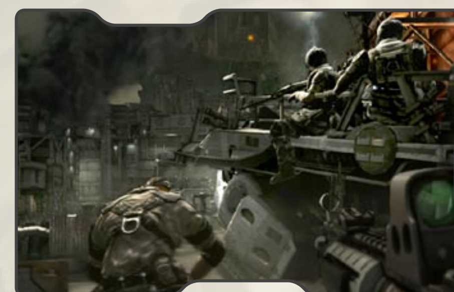
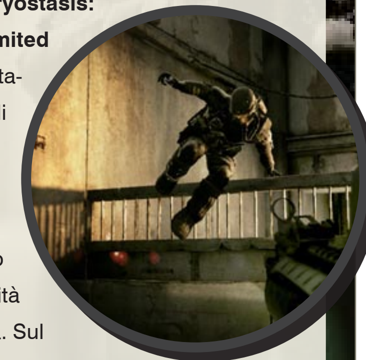

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**




Sul fronte del puro multiplayer, tra gli sparatutto emersi nel 2008, abbiamo un vincitore indiscusso, con il suo gameplay semplice ma al contempo profondo ed innovativo, un livello di adrenalina tale da provocare dipendenza: **Left 4 Dead** di **Turtle Rock Studios**. Tonnellate di zombie da affrontare in gruppi da quattro, un quantità tale da obbligare fin da subito a giocare in squadra, condannando alla morte precoce i rambo solitari... un successo incredibile per un titolo che in principio era nato mod. Ma veniamo ai tasti dolenti del 2008... Iniziamo subito con l'esponente rappresentativo della categoria: **Turning Point: Fall of Liberty** degli **Spark Unlimited**. L'idea era: "*E se l'Asse fosse giunto sul suolo americano?*"…purtroppo la realizzazione banale, ne ha fatto per l'appunto un titolo banale, lineare come un corridoio stretto…un vero spreco. Sempre dello stesso gruppo di sviluppo abbiamo **Legendary**, il quale ipotizzava l'apertura del vaso di **Pandora** in centro a New York provocando lo scatenarsi dell'inferno mitologico…purtroppo livelli troppo simili tra loro con un gameplay ripetitivo e banale ne minarono subito le basi. Sempre nel fronte delle delusioni, ma un gradino sopra tutte, abbiamo **S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky** dei **GSC Game World**, buon titolo che però riesce solo a correggere gli errori del primo gioco, creando però altre falle nella narrazione, implementato da un motore grafico sbalorditivo, quanto pesante. Possiamo concludere con gli ultimi titoli, usciti poco prima della realizzazione di questo speciale: In ordine cronologico vediamo l'uscita di **Cryostasis: Sleep of Reason della Action Forms Limited** (un **FPS** con contaminazioni **Survival Horror**), un titolo che per sbagliate scelte di impostazione ed una realizzazione incostante si è rivelato subito come una mezza delusione…livelli ben realizzati ma troppo lineari, grafica e fisica ottime ma solo con un certo tipo di hardware, atmosfera fantastica ma gameplay ripetitivo… Sempre nell'ambito delle pessime realizzazioni abbiamo potuto (dis)apprezzare: **Shellshock 2: Blood Trails** della **Rebellion**, il quale nonostante un comparto grafico e audio veramente buono presenta un gameplay datato e noioso con una longevità che urla vendetta al cielo visto la brevità della campagna. Sul fronte invece della bontà possiamo apprezzare il secondo capitolo del capolavoro **Monolith**, **F.E.A.R. 2 Project Origin**. Titolo notevole per atmosfera e storia, il quale però presentava un engine invecchiato. La vera rivelazione è stata invece **Killzone 2**. Titolo dalla grafica incredibile ed un livello di immersione fuori dal comune, per non parlare del suo vero punto di forza, il fantastico multiplayer. Bene, abbiamo concluso: il genere FPS si è evoluto incredibilmente in questi anni, arrivando a dei livelli immensi, rivelandosi alle volte genere principe dei videogiochi per tecnica ed innovazione…





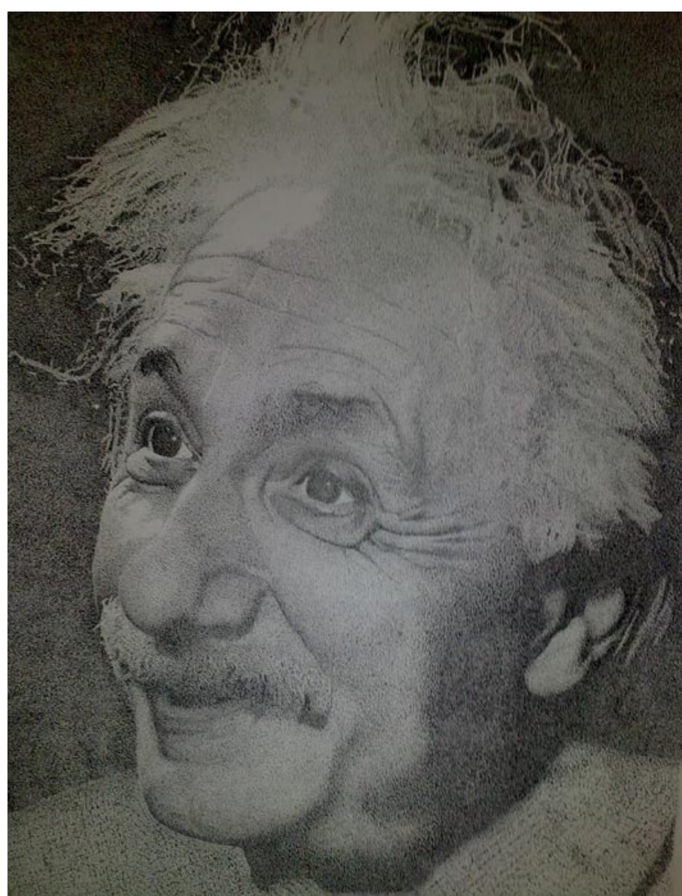

AREA FUMETTI



I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



MASSYFANTASY



BIKIS



ZEZZE



VALENTINO FRIGO



DANIELENOVA

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE

Inviato da: KIAU

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO